

## 米国連邦地裁が予備的禁止命令の申請却下

東京販売、米国子会社も近く閉鎖

アイム・ハル(本社大阪、太田登社長)はこのほどTVゲーム開発部門を大幅に縮小、オペレーター会社にとどまることになり、米国子会社であるアイムアメリカ社(ワシントン州レッドモント、中野哲雄社長)も三月に閉鎖することがなった。関係者が明らかにしたもので、十二月末の同社社長を含む役員異動に伴

トを起こし、データーイーストが反訴しているが、米国カリフォルニア州北部地区の連邦地裁は、三月十六日、カブコンが申請していた子備の禁止命令（仮処分）申請を却下する決定を下した。

カブコンは昨年九月、データーイーストのTVゲーム「ファイターズヒストリー」は「ストリートファイターII」のキャラクタ、必殺技の出し方など似ており、「映画類似の著作権」を侵害しているとして、六億二千三百万円の損害賠償を求めた訴訟を東京地裁に起こした。またカブコンの米国子会社、カブコンUSA社（カリフォルニア州サンディエゴ、中山喜仁社長）は同様に、データーイーストとその子会社、データーイーストUSA社（カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）を相手として連邦地裁に訴えを起こした（本紙第42号参照）。

これに対しデーターイーストは十一月、カブコンの訴訟に關して報じた「経新聞」と日経産業新聞の「記事」により営業誘引行為が行なわれたとして、東京地裁に反訴を提出。データーイーストはカブコンの著作権を侵害しておらず、むしろ著作権保護のため、むしろ著作権保護の名目で業務用TVゲーム機市場を独占しようとする機嫌だと、反論した（本紙第43号参照）。

これら日米ふたつの裁判は進行中であるが、米国連邦地裁に対しカブコンUSA社が子備の禁止命令を申請、この申請に基き今年一月十二日、十九日、二十一日の三日間にわたり聴聞（ヒアリング）が実施された。カブコンは求めた子備の禁止命令は「ファイターズヒストリー」の製造、販売などを禁じ、出荷分の回収を命じるといふもの。連邦地裁には大量の証拠が双方から提出されており、三日間の聴聞では証人尋問も行なわれた。

その結果、連邦地裁のウィリアム・オーリック

# を縮小

会社も近く閉鎖  
で継続されるし、三十五  
店の経営を含むオペレ  
ーション事業を続ける。  
以上に伴い国内では東  
京販売所と関連会社のタ  
ムテックスなどを近く閉  
鎖するとともに、海外子  
会社のアイレムアメリカ  
社も閉鎖する。  
アイレムは、もともと  
辻本憲三氏が五九年にア  
イ・ビー・エム商会とし  
て創業、七四年にアイ・

ビー・エム株(辻本社長  
として設立されたオペレ  
ーター会社で、七七年か  
らTVゲーム機メーカー  
となった。七九年にアイ  
レム株と社名変更、八〇  
年三月ナオブループに入  
り、八三年二月に辻本  
社長が退任、高嶋哲現会  
長が社長になり、弟の高  
嶋由之氏が社長を継いで

今回の異動について同  
社による正式の発表はな  
い。これは同社株式の九  
七％を所有するナオオ  
の意向によるものと見ら  
れている(発表があり次  
第続報の予定)

判事は月十六日、カブコンUSA社による予備的禁止命令の申請を全面的に退ける決定を下した。これは、カブコンにわたる「四十二ページにわたる長文の」決定理由書として示された。

この決定理由書によると、カブコンは九二年十二月に作成された「フアイターズヒストリー」の企画書を提出。データーリストは「ストリートフアイターII」の成功を真似ようと研究した事実が指摘されたが、オリーツ判事は著作権法で保護される著作物が本質的にどう似ているかをカブコンが示すべきとした。

その上でカブコンが主張しているのは、①キャラクターの類似性、②必殺技の類似性、③操作方法の類似性、④キャラクター選択など、その他の類似性の四点だとし、まず③と④については著作権保護の対象外とした。また①と②についても、アスターン社などに関わる裁判所などの決定はわれわれ

検討した結果を付録とて付けている。

この予備的禁止命令申請についての決定は、連邦地域で進められている、本訴に先行するもので、本訴自体の判決を先取りするものではないが、大きな指針となることに違いない。

本訴では、法廷審理（トライアル）をめざして証拠開示手続き（ディスカバリー）が行われ、トライアルまで進むと陪審員による評決そして判決と進むのが基本だが、デイスカバリー段階で事実と争いが無い場合などにはトライアルを略した略式判決（サマリー・ジャッジメント）があるのに、簡単に今後を予想できない。

今回の予備的禁止命令申請却下の決定については三月十七日、決定理由書を引用しつつ、「著作権を侵害したとカブコンが主張することには何ら法的かつ事実上のメリツがない」と確信している裁判所の決定はわれわれ

は視聴覚著作物であると認められているが、「ストリートフアイトII」のキャラクター、必殺技は必ずしも前例のないものでなく、著作権保護の対象とはならないとした。

決定理由書でオリーック判事は、デューリーストは「ストリートフアイトII」中の保護されたべき表現をコピーしたとは言えないとし、保護されない多数の要素を真似たからと言ってそれらを排除することはできない」と示した。理由書末尾に、双方の似ているとされるキャラクターと必殺技を

コンは対一の格闘ゲームで独占権を得ようとしているが、裁判所の決定はこの業界で健全な競争が続けられることを示した」とコメントした。

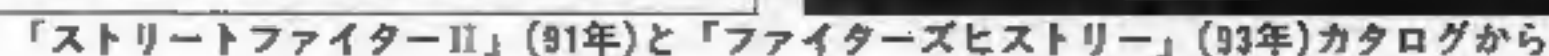
一方、カプコンUSA社は三月二十三日、今回社決定は十月末に予定されているトライアルの結果出ている判決ではないし、同社が勝訴することもありうるとして、デューリスカバリーが行なわれているいない段階での決定なのだと、驚くべきことではないといしている。

カプコンUSA社は、デューリーストが「スト

「カブコンは業界における健全な競合を排除するつもりはない。むしろ、過去にあったようなモノマネを排し、独創的なゲーム開発での訴訟が役立つよう望んでいる。逆に著作権による保護が狭い範囲でしか認められないとすると、ゲーム業界では創造性、オリジナリティが弱まることになる」と語っている。

なお、日本でデイトリーストは三月十七日にコメントを発表、「今回の判断は当社の主張を全面的に認めるもの。日本で著作権法の基本的な考

ったデイトリーストの三月十七日付コメントには「誤認、誇張の部分があらる」とし、今回の決定は①販売差止めの仮処分申請に関わるもの、②本格的検討をしていないのな証拠調べに基づくもの、③類似性についても客観テストで一部のキャラクター、必殺技の類似性を認めながら、主観テストでは認めておらず納得できない、④デイトリーストは主張が全面的に認められたと主張しているが、そういう事実はない」としている。





# 日米英によるサミット会合 コピー話題に 英国のAWP機改造も



ATEI 94に併うサミット会合に参加した日米英の協会代表たち

英国 ATEI 94 開催に伴い、日米英の協会代表らによるサミット会合が一月二十六日、ロンドンで開かれ、TVゲーム基板のコピー問題など、M.A.の中村雅哉名誉会長、

# 宮崎で新年懇談 JAPAEAが PL制度導入など話題に

全日本遊園施設協会本部東京、山田三郎会長、JAPAEAは二月二日、宮崎県綾町の「酒泉の杜」で恒例の「新年懇談会・懇親会」を開き、これに会員四十社四十四名が参加した。

山田会長は、「役員や各委員会委員以外の会員が集まる場がほとんどないで、この機会に遠慮なく意見を述べてほしい」と挨拶した。

この後、第六十七回理事会（二月十二日）の内容について事務局から、五月総会での役員改選の方法について委員の意見をアンケート式で聞くことになったこと、関西支部の業務を引き続き備忘録・イー・アル・イーに依頼したことなどの報告があった。

# 金会長が記念品 AOUEキスポ小間で贈呈

韓国のゲーム場オレ、韓国電子遊技場業協会（中央会）事務局ソウル、

金甲煥会長は二月二十二日、AOUEキスポ94を訪れ、サードパーティーとして、AOUEの梅原三三三会長らに記念品を贈った。

国内のVR技術集め  
岐阜市でVR展  
セガ社はCGゲーム機出品

ハードダンク  
サメサメ パニック  
ゴールデン ヘキサ  
ザ・けんじゃねーよ！

YUBIS 株式会社 ユビス

本社 東京都台東区東上野1丁目24の4 九千第二ビル ☎03(3837)3884代  
東京営業所 東京都台東区東上野1丁目24の4 九千第二ビル ☎03(3837)3884代  
福岡営業所 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

## 第4表 ゲームセンター営業の営業所数の推移

区分	昭和60年	平成元年	平成2年	平成3年	平成4年	平成5年	前年対比
8号(ゲームセンター)	26,217	21,929	20,803	19,812	19,540	19,766	1.16
専業店	7,101	5,882	5,761	5,936	6,609	7,385	11.74
兼業店	19,116	16,047	15,042	13,876	12,931	12,381	▲4.25

## 第4-2表 ゲームセンターの遊技機台数

区分	昭和60年	平成元年	平成2年	平成3年	平成4年	平成5年	前年対比
遊技機台数	380,625	351,179	352,108	361,673	401,693	451,977	12.51
1店当たりの備付け台数	14.5	16.0	16.9	18.3	20.6	22.9	

建設大手の㈱フジタ本社東京、藤田一恵社長は、二年十二月にオープンした無料開放AMスペース「フジタアム」を「おもちゃ模型博物館」として、遊技機台数を増やしている。



おもちゃ模型博物館内の「ファンフェア展」の様子

「ファンフェア展」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

同博物館では「ロンドン・タイムズ」モデル・ミッドランドを常時披露している。

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

## ゲーム場の大型化進む 警察庁調べ93年版「風俗営業」 許可営業所数は減少から増加に転じる

警察庁・生活保安課は二月二十四日、平成五年版の「風俗営業等の状況」を発表したが、それによると全国のゲームセンターは八五年以降、減少傾向にあったが、昨年は増加に転じており、また遊技設備は八五年以降ずっと増加、一店当たりの台数も増え、大型店化が進んでいることが裏付けられた。

これは毎年十二月下旬に発表してきた「風俗環境白書」(風俗環境の状況と風俗関係事犯の取締り)に代わるもので、この年次報告は、①調査時点が十月末から十二月末に変更されたこと、②風俗営業法で規制対象とする風俗営業と風俗関連営業などの推移と風俗営業法違反取り締まり状況の推移、③風俗営業法違反取り締まり状況の推移、④風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑤風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑥風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑦風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑧風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑨風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑩風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑪風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑫風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑬風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑭風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑮風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑯風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑰風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑱風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑲風俗営業法違反取り締まり状況の推移、⑳風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉑風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉒風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉓風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉔風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉕風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉖風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉗風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉘風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉙風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉚風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉛風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉜風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉝風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉞風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㉟風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊱風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊲風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊳風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊴風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊵風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊶風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊷風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊸風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊹風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊺風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊻風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊼風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊽風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊾風俗営業法違反取り締まり状況の推移、㊿風俗営業法違反取り締まり状況の推移、

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。

「おもちゃ模型博物館」は、十八世紀ごろからヨーロッパ各地で盛んになった移動遊園地を再現する大型模型を中心とするもので、観覧車などが出現して、これらを含め、遊園地の歴史を知るにはいい材料となる。







# SC遊園、通常総会 店舗解釈課題に

共同購入は初めて減少

日本SC遊園協会(事務局東京、内田博会長、正会員八十社、NSA)は二月二十二日、千葉・幕張メッセで第二十四回理事会および第九回通常総会を開き、予算案などを承認した。



写真はNSA第9回通常総会、会議の様子(2月22日)

理事会では、大植正道副会長(元朝日タイマー専務)の退任について検討した結果、次期役員改選時(一九九五年二月)まで後任副会長を空席とすることになった。なおタイマーの今野伸部長が理事を継続することを承認した。内田会長は、「不況の中で当業界も供給過剰、クレーン機に代わる商品がないことなどから思わしくなく、今年も昨年に並みの水準で維持できればありがたい」と挨拶した。

この後、国民会議への寄付金贈呈が行われ、内田会長から国民会議の八日、東京都大田区の同社営業本部ホールで、TVドライブゲーム機「ファイナルラップR」の記者発表を兼ねて、同

## 「ファイナルラップR」発表

## 雑誌対抗も

ナムコ、販売がイベント



ナムコ「ファイナルラップR」発表に併行イベントに参加した記者ら

機による自動車雑誌対抗ゲーム大会を開いた。これは同社販売管理部と話題作りのため、同機発売の前日に行なったもので、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ

うした催しを三回開いて、今回は自動車雑誌「オートバイ」の記者らを集めて、同機を体験してもらった。同機は、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ



ナムコ「ファイナルラップR」発表に併行イベントに参加した記者ら

機による自動車雑誌対抗ゲーム大会を開いた。これは同社販売管理部と話題作りのため、同機発売の前日に行なったもので、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ

うした催しを三回開いて、今回は自動車雑誌「オートバイ」の記者らを集めて、同機を体験してもらった。同機は、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ

機による自動車雑誌対抗ゲーム大会を開いた。これは同社販売管理部と話題作りのため、同機発売の前日に行なったもので、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ

機による自動車雑誌対抗ゲーム大会を開いた。これは同社販売管理部と話題作りのため、同機発売の前日に行なったもので、同社ではこれまでドライブゲーム機「ファイナルラップR」の発売に当たり、こ

## 電取と広告

電気用品取締法に基づき、甲種電気用品には電取マークを表示しなければならぬが、最近どうもある製品を発売しようとする場合、まだ型式認可が得られていないのか、あるいはその理由で広告に型式認可番号が示されていないことがあり、これをどう解決したいかという問題がある。

申請中である認可が得られていない場合は、申請中と表示し、認可後にしかるべき表示をしたうえで発売すれば、それでは展示会などの例外承認でも同様の考えである。たつた考慮しないため、念があればどう解決すべ

であり、それができなければ下請けメーカー名が外部に知られてもかたがたないことを、認識するべきである。こういふことは、本来JAMMAなどが広く周知され、また疑念があればどう解決すべ

セガ社で建設中の本社1号館竣工

プロモーション部まます移動



セガ社で建設中の本社1号館竣工

プロモーション部まます移動

セガ社で建設中の本社1号館竣工

プロモーション部まます移動

セガ社で建設中の本社1号館竣工

# 春のタカラアミューズメントは楽しさ満開!

エキサイティングメダルゲーム

## ゴー!ゴー! マリオサーキット

「スーパーマリオカート」がメダルゲームで新登場!!

目を覚ますようなオモシロさ!!

仕様 ■寸法: W1,300mm D1,300mm H1,800mm ■重量: 150kg  
■電源: AC100V 50/60Hz ■消費電力: 180W ■V申請中  
メダルゲーム機の設置適宜につきましては「メダルゲーム設置要領」を守ってご使用下さい。

© Nintendo

## スーパーチャレンジ・シュート

### CHALLENGE SHOOT

クネクネ&コミカルに動く  
ディフェンス人形と  
バスケットゴール。

ボールをたくかによって  
コースが変わる!  
狙いをさだめて  
チャレンジシュート!!

景品カプセルはぬいぐるみも入るビッグサイズ。  
興奮度もビッグなプライズゲーム!

仕様 ■寸法: W1,000mm D1,440mm  
H1,120mm (11-15mm含む)  
■重量: 140kg  
■電源: AC100V 50/60Hz  
■消費電力: 200W  
■専用カプセルφ150(ぬいぐるみが入るサイズ)  
10個入り

## タカラ マルチステーション

回転ステージで、もっと楽しさ  
演出してください。

専用は基本セットと  
オプションの組み合わせ  
による多様な演出です。

仕様 ■寸法: W1,200mm D880mm H1,800mm  
センターカブ 対辺1,400mm×高さ550mm  
■重量: 150kg ■電源: AC100V 50/60Hz  
■消費電力: モーター AC100V 3A 設置機(別)クレーンゲーム2P 4台7A コンセント 機器及び電源用20ヶ所

## リムランモンスター

いたずらモンキーから  
本館を叩いてヤシの葉を守るのじゃ!

かわいいキャラクターの  
コミカルな動きで人気爆発!

仕様 ■寸法: W1,200mm D880mm H1,800mm (11-15mm含む)  
■重量: 150kg ■電源: AC100V 50/60Hz  
■消費電力: 300W

## えんま大王

占いに代わる  
SC機の決定版!

うそ発見機ゲーム

仕様 ■寸法: W1,200mm D880mm H1,800mm  
■重量: 140kg  
■電源: AC100V 50/60Hz  
■消費電力: 160W  
■モニターサイズ: 25吋 全面・開閉/映写面・ラン









上は童話がテーマのカーニバル機を紹介した米国ドイル社、下は新プライズ機をアピールしたトーワジャパンの小間にて



トリーゴ

等身大のボクサー人形が相手のパンチングマシン「フアイティングボクズ」、カーニバル機の新作として前方の皿にボールを入れる「ディッシュュオン」、星のカービィの口にもボールを投げ入れ「ばくばくカービィ」のほか、リニューアル版「リングインボール2」「ハングリアニマルII」をメリクリアネットを発売。またキャビネットの側面板に浮彫りのイラ

百四十%の大型ケーブル景品をパチンコ式に盤面へ打ち出し中央ホールに入れる「ワンダーショット」を中心に、LEDホロトレメンダス」など使用スロット形式「ホロトレメンダス」など展示

ライズマシンのタイショ  
商会製「てんくろ」  
「拳聖土竜」なども展示

トーワジャパン

ナムコム

同社モグラ叩き式ゲームパニック退治シリーズ

「サメサメバニック」は、第三弾でサメを叩く同機を八台まで連結し順位の決める「サメサメバニックゴジラ」を、動ニッ光る「ゴジラ」を光鏡銃で狙撃する二人用ガンゲーム機「ゴジラウォーズ」、球連打マシンの「ツチン2 剛決伝説」(本号「話題のマシン」参照)のほか、「ニュースイートファクトリー」「シュータウェイII」「ピッドファイヤー」なども同第4号参照)なぞを出品した。

## ハンプレスト

自転車のようにペダルを踏んでレーシングカを走らせ四人で順位をう「テキチキマン人大猛レース」。アシンパン。人形がボールを発する二人用ガンゼムを「アシンパンマンブーカ」を大型ゲームとして披露。また多数のプライズシンを発表した。下敷タイプの大型カードを出す「幽遊白書 電ル・レット」。ねらっダンクノ。通常の小

ホ  
ー  
プ

ユウピス

ユウピス

メダルゲーム機を中心にアー  
ム機も展示したシグマの小間

右はTVドライ  
ゲームを出品し  
ようす

ゲームと多数のメダル  
太陽自動機の小間にて

独自  
紹介

コンセプトによるメダルゲームを  
た富士電子工業の小間のようす

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

写真は多数のアーケードゲーム機を展開したバンプレストの小間にて

は映像付きピッチングマシンを演奏展示した丸紅の小間のような

**アトラス**

パンプレストの四人用「スーパーマリオカートドキドキレース」を出品。これは五台の「マリオカート」が走り順位を当てるもので、アトラスが販売元となっている。

**カトウ製作所**

パチンコ式で盤面を新した「ダイナミックショットII」、メカ3シリーズ新作「MSウツチ」のほか、複数ソフトをカトウ製作所が販売。

0



MAY JINSEN

待望のアーケード「将棋」が登場だ!

★コンピュータの思考時間が最強レベルで平均5秒。  
★対局相手は個性豊かな女性達。  
★長期にわたり、安定したインカムが望めるゲーム。

**速い!** RISCチップ搭載により、超高速演算処理、  
即断即決で、待ちのイライラはありません。

**強い!** 思考専用のCPUを搭載し、より手強  
手が可能になりました。

**定 跡** 横歩取りをはじめ、矢倉・取歩・対振り飛車など多彩な定跡を約一万手入力してあり、幅広い戦法が楽しめます。

**キャラクター** 従来の将棋ゲームの常識を打ち破った  
キャラ対戦型。個性豊かな彼女達がし  
うの楽しさを演出します。

**私達がお相手  
します!**



●開発元 株式会社 セタ 〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1  
TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート)

**VISCO** ●販売元 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12大宏ビル2F  
TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

**TASKO** スポーツ&カーニバルは**タスコ**



 **TASKO** タスコ 株式会社

東京営業部 〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741 FAX.03-3823-7531  
大阪営業部 〒532 大阪市淀川区木田西3-4-4 ☎06-303-7531代 FAX. 06-306-0210  
福岡営業部 〒810 福岡市中央区清川1-7-2大戸ビル ☎092-524-8006代 FAX.092-524-8017

※仕舞は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。

© TASKO





### SNK

ネオジオMVSの専用



### タイト

三洋電機開発の立体映



### タイガー

特殊三輪車のはかディ



新製品

神は拳の中にいる!!

マルチプレイヤー対応システム搭載!

格闘ゲームは初めてはじめて、だいたいよう?

という方には武者修行モード

コンピュータ相手の3ラウンド対戦で、闘う相手を18人の中から選べるぞ!

格闘ゲームの苦手な人も修行モードで相手の弱点を見つければOK!

格闘ゲームはおてのもの! スピーディーな展開を楽しみたい!

という方には超武会モード

1日につき3人の英雄と1本ずつ勝負を行う大会形式の勝ち負けバトル!

派手な演出も見逃さない! 超武会に隠された秘密を暴け!

やっぱり格闘ゲームは対戦! バリエーションのある闘いであそびたい!

という方には対戦モード!

対戦モードでは新たにパラメーターセレクトを導入! 4タイプのパラメーターから自由にセレクト! 4096通りの組み合わせで対戦革命が起こる!

ワールドヒーローズ2ジェット

ザ・100メガショック

高インカムでネオジオが更に楽しく大容量に。100メガを超えても上乗58,000円までの超低価格でご提供します。一般と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

■発売元 **SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ**

本社 大阪府大阪市東淀川区1-10-12  
TEL 06(333)3311 FAX 06(333)3308  
大阪支店 大阪府大阪市東淀川区1-10-12  
TEL 06(333)3311 FAX 06(333)3308  
名古屋支店 名古屋市中区栄1-1-1  
TEL 052(231)1111 FAX 052(231)1112  
福岡支店 福岡市東区博多駅前2-1-1  
TEL 092(413)1111 FAX 092(413)1112  
16-18 TOYOTSU-CHO SUITA-SHI, OSAKA, 564 JAPAN  
PHONE 06(333)3311 FAX 06(333)3308

■開発元 **ADK 株式会社エーディーケー**

〒362 埼玉県上尾市豊栄1-16-8 レーベンビル4F  
TEL 048(775)2412 FAX 048(775)2198



### セガ

グレイドアップした十



### タイト

三洋電機開発の立体映



### タイガー

特殊三輪車のはかディ



新製品

神は拳の中にいる!!

マルチプレイヤー対応システム搭載!

格闘ゲームは初めてはじめて、だいたいよう?

という方には武者修行モード

コンピュータ相手の3ラウンド対戦で、闘う相手を18人の中から選べるぞ!

格闘ゲームの苦手な人も修行モードで相手の弱点を見つければOK!

格闘ゲームはおてのもの! スピーディーな展開を楽しみたい!

という方には超武会モード

1日につき3人の英雄と1本ずつ勝負を行う大会形式の勝ち負けバトル!

派手な演出も見逃さない! 超武会に隠された秘密を暴け!

やっぱり格闘ゲームは対戦! バリエーションのある闘いであそびたい!

という方には対戦モード!

対戦モードでは新たにパラメーターセレクトを導入! 4タイプのパラメーターから自由にセレクト! 4096通りの組み合わせで対戦革命が起こる!

ワールドヒーローズ2ジェット

ザ・100メガショック

高インカムでネオジオが更に楽しく大容量に。100メガを超えても上乗58,000円までの超低価格でご提供します。一般と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

■発売元 **SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ**

本社 大阪府大阪市東淀川区1-10-12  
TEL 06(333)3311 FAX 06(333)3308  
大阪支店 大阪府大阪市東淀川区1-10-12  
TEL 06(333)3311 FAX 06(333)3308  
名古屋支店 名古屋市中区栄1-1-1  
TEL 052(231)1111 FAX 052(231)1112  
福岡支店 福岡市東区博多駅前2-1-1  
TEL 092(413)1111 FAX 092(413)1112  
16-18 TOYOTSU-CHO SUITA-SHI, OSAKA, 564 JAPAN  
PHONE 06(333)3311 FAX 06(333)3308

■開発元 **ADK 株式会社エーディーケー**

〒362 埼玉県上尾市豊栄1-16-8 レーベンビル4F  
TEL 048(775)2412 FAX 048(775)2198



100メガショック  
新製品

# TOP HUNTER

RODDY & CATHY

トップハンター  
© SNK 1994

名うての賞金稼ぎロディー&キャシーが、宇宙海賊を相手に大暴れ！次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージを攻略せよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクションゲーム、新登場！！2P同時プレイ・途中参加も可能。



100メガショック  
新製品

# 得点王2

リアル ファイト フットボール

とくてんおう2  
© SNK 1994

4年に1度の祭典「W杯サッカー」の熱狂と興奮がそのままアーケードに。超リアルなアクションやグラフィック、演出の数々で臨場感あふれるプレイ感を実現。48チームから選んで、世界の頂点をめざせ！2P対戦プレイ・途中参加も可能。




ザ・100メガショック!!

高インカムの新ジオがさらに楽しく大容量に、100メガを超えても上級58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ SNK CORPORATION

本社 〒584 大阪府吹田市豊津町18-12  
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12  
東京支店 〒100 東京都千代田区新橋9-15-5(新橋三光ビル8F)  
仙台支店 〒985 宮城県仙台市青葉区東町14-2-5  
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中区栄南町300  
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19  
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE 06(339)5577 FAX 06(339)7175

TEL 06(339)3311(大代表)  
TEL 06(339)5588 FAX 06(339)8506  
TEL 06(339)1822 FAX 06(339)1820  
TEL 06(339)1811 FAX 06(339)1813  
TEL 06(702)8522 FAX 06(702)8545  
TEL 06(413)6156 FAX 06(413)6140  
TEL 06(339)5577 FAX 06(339)7175

## 新登場! NEO筐体シリーズ!!

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

ロケーションを活性化させるニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場! SOCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

NEW



NEO19

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管: 19インチCRTカラーモニター  
●電源電圧: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 100W ●本体重量: 60kg ●外形寸法: 幅520×奥行646×全高1,340mm ※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490mmとなります。

NEW



NEO25

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管: 25インチCRTカラーモニター  
●電源電圧: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 120W ●重量: 89kg ●外形寸法: 幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368mm

NEW



NEO29

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管: 29インチCRTカラーモニター  
●電源電圧: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 120W ●重量: 106kg ●外形寸法: 幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440mm

## 視線をキャッチ/ SNKアミューズメント。

話題のSNKキャラ&amp;大好評ネオカーニバルスペシャルで集客抜群・高収益。

「龍虎の拳2」Tシャツ



好評発売中

100個 28,000円  
今話題の「龍虎の拳2」が超カッコいいTシャツになった!  
●サイズ: フリー  
© SNK 1994

GAROU KINCHAKU 巾着



ちょっとオシャレな「龍虎」の巾着。旅行や外出のお共にすれば、とっても便利!!

近日発売予定

大評判!! ラッキーまぜまぜボタン



ネオカーニバルスペシャルミニ1人用

●外形寸法(mm): 幅900×奥行983×高さ1,860  
●重量: 151kg ●消費電力: AC100V 110W

製造総販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。







CAPCOM

ストII新時代!!  
スーパーコンボに、  
(一発逆転究極連続技)  
すべてをかける。

STREET FIGHTER II  
Grand Master Challenge

QSound Chip has been developed by QSound and incorporates QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. QサウンドチップはQサウンド社が開発した。



オリジナルアミューズメントマシン、好評発売・レンタル中。  
スラリ並んだカプコンの自信作/バラエティーに富んだラインアップで、あらゆるロケーションに対応します。

フューチャー・ザ・マシン・シリーズ



株式会社カプコン

AM東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL (03)3340-0730 FAX (03)3340-0701  
AM西日本営業部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL (06) 946-3091 FAX (06) 946-3101  
近畿営業部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL (06) 946-4054 FAX (06) 946-7429  
関東営業部/TEL (03)3340-0737 FAX (03)3340-0701

名古屋営業部/TEL (052)778-1117 FAX (052)778-1119  
岡山営業部/TEL (086)246-4191 FAX (086)246-4193  
福岡営業部/TEL (092)629-5100 FAX (092)629-5103

ヨーロッパAM通信

# ギャンブル遊技 低下するドイツ

AMゲーム機はノバ社などから

94  
ima

「本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・デムジ」ドイツのIMA94(二月二十六日〜二十九日、フランクフルト)は第十五回を迎え、いくつかの点を改良した。ドイツのコインマシン業界は、お金の分野では改善される期待がある。賭博機に関する規制が、輸出数量が増加しており、国内でのスポーツゲームが人気のあることから、今年のショーは値打ちのあるものとなった。

IMA94には二百三十三社が出展した。うち三十五社がドイツのメーカーで、ドイツ以外の出展は、東部および中部ヨーロッパなど発達途上の市場から来る業者を当てにして出展したのが多い。来場者は前年比一〇〇増の一万人だった。

電子ゲーム機、ボールゲーム、シューティングゲームなどのスポーツゲームは注目を集めた。この種の出展は満足した。フリッパーも良かった。IMA94ではドイツ製の電子ゲーム機を生産した。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

ツ機が出展された。当然ながら電子ゲーム機の付属品などについても需要が多く、それらの出品も多かった。IMA94で展示されたTVゲーム機とフリッパーについては、英国AITEI94(本紙前号参照)とほとんど同じである。ギャンブル機については、英独両国の国内向けを中心に、さらに東部および中部ヨーロッパ市場向けなど輸出用を展示した。また複数のメーカーから出品されたタッチスクリーン技術やガゼルマシンなど、3Dビジュアルなど、新技術も披露された。多くの国々ではファミリーエンターテインメントセンター(FEC)などのロケーション用に、ギャンブル機ではなく、AMゲーム機の需要が増加しつつあると指摘されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。

IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。IMA94ではドイツ製の新機種が紹介された。多くの会社では経費削減を指図されている。











APRIL 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	バーチャファイター (セガ社) Virtua Fighter (Sega)	9.06
2	スーパーストリートファイターII・エクス (カプコン) Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	8.82
3	龍虎の拳 2 (SNKネオジオ) Art of Fighting 2 (SNK)	7.20
4	ファイターズヒストリー・ダイナマイト (データイースト/SNK) Fighters History Dynamite (Data East/SNK)	6.60
5	レイフォース (タイトー) Ray Force (Taito)	6.58
6	ぷよぷよ (コンパイル/セガ社) Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.52
7	ライトブリンガー (タイトー) Light Bringer (Taito)	6.50
8	雷電 II (セイブ/日本システム) Raiden II (Seibu)	6.24
9	スラムダンク (コナミ) Run & Gun (Konami)	6.13
10	スーパーリアル麻雀 P IV (セタ/サミー) Super Real Mahjong P IV* (Seta)	6.00
11	アイドル雀士・スーチャーバイ (ジャレコ) Mahjong Soo-Chi-Ple* (Jaleco)	5.88
12	上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	5.80
13	餓狼伝説スペシャル (SNKネオジオ) Fatal Fury Special (SNK)	5.75
14	プレミアサッカー (コナミ) Premier Soccer (Konami)	5.67
15	ハットトリックヒーロー'93 (タイトー) Hat Trick Hero '93 (Taito)	5.58
16	ギャルズパニック II (金子製作所/タイトー) Gals Panic II (Kaneko)	5.44
17	クイズ・チャンネルクエスチョン (中日本リース) Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.33
18	ダンジョンズ&ドラゴンズ (カプコン) Dungeons & Dragons (Capcom)	5.32
19	所さんのまーじゃん (セガ社) Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.31
20	スーパーストリートファイターII (カプコン) Super Street Fighter II (Capcom)	5.30
21	ティンクルビット (ナムコ) Tinkle Pit (Namco)	5.29
22	スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.24
23	クイズ・クレヨンしんちゃん (タイトー) Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	5.11
24	クイズ人生劇場 (タイトー) Quiz Life Theatre* (Taito)	5.10
25	上海 II (サン電子) Shanghai II (Sun)	5.09

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

## ■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	リッジレーサー (ナムコ) Ridge Racer (Namco)	8.89
2	バーチャファイター (セガ社) Virtua Fighter (Sega)	8.00
3	ジュラシックパーク (セガ社) Jurassic Park (Sega)	7.69
4	ファイナルラップ R (スタンダード) (ナムコ) Final Lap R (Standard) (Namco)	7.14
5	それいけ! ココロジ 2 (セガ社) Soreike Kokoroggy 2* (Sega)	7.08
6	アンダーファイアー (タイトー) Under Fire (Taito)	7.00
7	アウトランナーズ (セガ社) Out Runners (Sega)	6.63
8	サイバースレッド (ナムコ) Cyber Sled (Namco)	6.36
9	早押しクイズ王座決定戦 (ジャレコ) Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.18
10	リーサルエンフォーサーズ (コナミ) Lethal Enforcers (Konami)	6.05
11	エアコンバット (ナムコ) Air Combat (Namco)	5.71
12	エイリアン3 ザ・ガン (セガ社) Alien³ - The Gun (Sega)	5.64
13	バーチャレーシング (ツイン) (セガ社) Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.56
14	F1 スーパーラップ (セガ社) F1 Super Lap (Sega)	5.50
15	ファイナルラップ 3 (スタンダード) (ナムコ) Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.00

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	ストリートファイター II (プリミア) Street Fighter II (Premier)	5.50
2	スーパーマリオブラザーズ (プリミア) Super Mario Bros. (Premier)	5.25
3	リーサルウェポン 3 (データイースト) Lethal Weapon 3 (Data East)	5.02
4	ロッキー&ブルウィンクル (データイースト) Rocky & Bullwinkel (Data East)	5.00
5	ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East)	4.75

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	チャレンジヒッター (タイトー) Challenge Hitter (Taito)	6.14
2	エキサイト・スピードホッケー (セガ社) Exciting Speed Hockey (Sega)	6.00
3	ワニワニパニック (ナムコ) Wacky Gator (Namco)	5.75
4	キャプテンゾディアック (タイトー) Captain Zodiac (Taito)	5.67
5	キャプテンフラッグ (ジャレコ) Captain Flag (Jaleco)	5.54

調査ロケーションの設置機種の売上と人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計。その平均値を示した。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)



### G・Wは良い景品&早めの準備、これでキマリ!!



まんまる銀行シーワールド支店編  
(17cm)(7種/100個入)OP価格30,000円  
© SYSTEM SERVICE CO. LTD.

ベティー・ブーブススペシャル  
(18cm)(5種/100個入)OP価格30,000円  
© 1985 King Features Syndicate, Inc./Fleischer Studios, INC.



システムサービス  
絶対おすすめ  
シリーズ

NEW

30の内商事今どきのOLビジネス編  
(18cm)(5種/100個入)予価30,000円

INFORMATION  
オリジナル商品に限り、企画・製造からゲーム機・景品・販促用のものまで、  
ぬいぐるみに関することなら何でもご相談下さい。少量での発注も承ります。  
また、掲載商品の他にも、各種取り扱っております。

◆キャンディーお菓子セット◆	◆カプセル入り景品◆
ミルクキャンディー(10kg) / 9,500円 キャンディー詰め(10kg) / 9,150円 フルーツラムネ(2400コ) / 7,350円 お菓子詰め(1500コ) / 17,000円	カプセル入り景品(1000コ) / 22,500円 カプセル入り景品(2000コ) / 44,000円 カプセル入り景品(4000コ) / 88,000円 お菓子詰め(750コ) / 18,000円 お菓子詰め(1500コ) / 36,000円 お菓子詰め(3000コ) / 72,000円

その他、カプセル用  
景品全般取り扱って  
います。

パンフレットの景品も各種取り扱って  
あります。お気軽にお申し付け下さい。

SYSTEM SERVICE CO. LTD.  
システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 ショート・フレンズ1F  
TEL.03(3956)3181 FAX.03(3956)3699

—17才、  
少女は、世界の崩壊を夢見た—



## MIRAGE 妖獣麻雀伝

© MITCHELL CORPORATION



MITCHELL  
CORPORATION

〒100 東京都千代田区千代田3-12-1  
栄ビル 株式会社ミッチェル  
TEL. 03-3220-2647  
FAX. 03-3220-2607

—17才、  
少女は、世界の崩壊を夢見た—



## MIRAGE 妖獣麻雀伝

© MITCHELL CORPORATION



たのしさ無限大 おもしろ原産国 SEGA

# 追力の超高速バトル。

## DAYTONA USA

先進の3D C.G.ボード"MODEL 2"搭載!  
ハイスピード・スーパーリアル・レースシミュレーション!

WORLD'S BEST HYPER REALISTIC 3-D RACING!

超人気アニメ「ドラゴンボール」が3D視点の対戦格闘ゲームで登場。レバーをまわして必殺技を繰り出す!

# ドラゴンボール Z V.R.V.S.

つないで消える/ちぎれて落ちて大逆転!  
新登場「ぶらさがり対戦パズルゲーム」

# ポトポト

1人8人コンピュータ対戦  
2人対戦で対戦可能

バスルゲーム新「乱入モード」搭載!  
2人対戦で対戦可能

話題の3 ON 3 ストリートバスケットボールゲーム!  
ハードダンク

# HARD DUNK

最高6人までの同時プレイが可能!

所さんのまーじゃん2  
点検機いて、アイテムを手に入れ勝負!

# まーじゃん2

アメリカ大陸横断  
麻雀レース開始!

あのNo.1プライズマシンが新登場で登場!

# UFOキャッチャー エクセレント

カプセルにも対応できる、3種類のツメの取り替えが可能!

好評のキッズルーレットゲームにソニックが登場!

# ソニックのスペースツアーズ

スリルと楽しさがドッキングしたNEWプライズマシン!

# KONG FALL

ミッドポイント占星術を採用した新タイプのハイクオリティ占星マシン!

# MIDPOINT HOROSCOPE Starlight Fortune

スターライトフォーチュン

株式会社セガ・エンタープライゼス

第一営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第三営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第四営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第五営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第六営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第七営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第八営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第九営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十一営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十二営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十三営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十四営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十五営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十六営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十七営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十八営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第十九営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十一営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十二営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十三営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十四営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十五営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十六営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十七営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十八営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第二十九営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第三十営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第三十一営業所 東京都大田区東船場2-13-1

第三十二営業所 東京都大田区東船場2-13-1

## Overseas Readers Column

## US Court Rules DE's Video Legal

In September, last year, Capcom USA, Inc., Sunnyvale, CA, a subsidiary of Capcom Co., Osaka, brought a lawsuit against Data East Corp., Tokyo, and its subsidiary, Data East USA, Inc., San Jose, CA, on the charge that they violated the copyright of "Street Fighter II". However, Capcom has been denied a preliminary injunction that would enjoin Data East from marketing and distributing its coin-op video game "Fighters History".

Capcom brought the lawsuit in Japan and the U.S.A., complaining that Data East violated its copyright by copying the central features of "Street Fighter II" such as characters and using them in the game "Fighters History". Against this, Data East brought a counter-action claiming that Data East did not violate Capcom's copyright at all, and the central features as referred to by Capcom are not protected by the copyright law.

When the case went on trial at the US District Court of Northern California, Capcom filed a motion for a preliminary injunction. After a hear-

ing on the motion was held on January 12, 19 and 21, 1994, the Court's Judge William Orrick denied the motion on March 16. According to this decision ("opinion and order"), Capcom presented Data East's development plan for "Fighters History", and established "that Data East had wholesale access to Street Fighter II and that its development team sought to deliberately emulate the overall style of the game in the hopes of capturing its success." The decision, however, pointed out that Capcom must show how expressions to be protected by the copyright law were violated.

Judge Orrick then found that similarities Capcom pointed out can be classified into (1) similarities in characters, (2) similarities in special moves and combination attacks, (3) similarities in control sequences, and (4) miscellaneous similarities in the general presentation and flow of the game, and judged that, obviously, categories (3) and (4) are not to be protected by the copyright law.

Meanwhile, by citing precedents such as Stern Elecs., Inc. v. Kaufman

1982 and Atari v. North Am., 1982, the judge found video games as audiovisual works, and pointed out that a video game developer may not receive protection for elements of expressions that necessarily follow from an idea, and that "Street Fighter II" is largely comprised of unprotectable elements. In conclusion, Judge Orrick ruled that it cannot be claimed that Data East copied the core, protectable expression in "Street Fighter II", and that, even if Data East copied many unprotectable elements, it cannot be prevented from selling the game.

Tetsuo Fukuda, president of both Data East and Data East USA, said: "We have always believed that

Capcom's allegations of infringement had no legal or factual merit, and the Court's ruling has vindicated our position. (Although) Capcom was attempting to obtain a monopoly over all one-on-one fight game, the Court's ruling ensures that healthy competition may continue in this industry."

Capcom USA stressed that the current decision will not affect the trial judgement due to be handed down on October 31, 1994. Ian Rose, Capcom USA's general counsel, states "We remain convinced that Data East has unlawfully infringed our copyright and are confident that, once all the facts are known, the Court and jury will agree."

## Irem Reduces Its Video Game R&amp;D Division

Irem Corp., Osaka, has decided to sizably reduce its conventional video game development department and remain as an operator company. In April, it will also close its Tokyo sales office in Japan and Irem America Corp. in the USA. This was revealed by an executive of the company.

The current changes took place in the situation in which, along with the changes of top management which were made clear in January (see *Game Machine* No. 466), the development department, which has been the main business of the company, had to be reduced sizably. According to an industry source, since the company's video game development and sales staff had to move to Matto, Ishikawa Prefecture, where its parent company, Nanao Corp., is situated, almost all of them had resigned.

So far, Irem has continued to develop and manufacture fortune-telling machines and gaming devices in Matto

and will continue to do so. It will also continue its operation business including the operation of 35 arcades. As for the marketing of video games including those exhibited at the AOU Expo '94, however, there is no definite plan.

The company was founded in 1959 by Kenzo Tsujimoto, present president of Capcom, and then incorporated in 1974 as I.P.M. Co., a single-location operator company. From 1977 it became a coin-op video manufacturer and thereafter continued to increase its size and was renamed Irem Corp. in 1979. In March 1980, however, it became affiliated with Nanao. In February 1983 Kenzo Tsujimoto resigned, and Tetsu Takashima, president of Nanao, became president of Irem. At present, Tetsu Takashima is chairman of Irem. His younger brother, Yoshiyuki Takashima left the company in December 1993 after long service as president.

## Mexico Counterfeits; First Arrest Made

In a case continuing from last year, Mexican copiers of video game PC boards have been raided and the first arrest was made in February. This was revealed by the "Anti-Counterfeiting Advisory Group" (AAG), an international agency organized by JAMMA and AAMA to stamp out counterfeit PC boards from the international market. In the current case, AAG received cooperation from SECOFI, the trademark enforcement arm of the Mexican Commerce Dept., and the action was carried out on charges of trademark infringement.

Companies raided last May on the charge of copyright violation were Video Tokyo, Osaka Video Games, Video Games of Mexico, Imex Video Games, and Video Electronica. A total of 794 counterfeit PC boards were seized. Then last November, Electronica Nancy was raided and about 1,000 counterfeit PC boards were seized. Both cases were initiated by complaints brought by Midway Mfg. and Capcom.

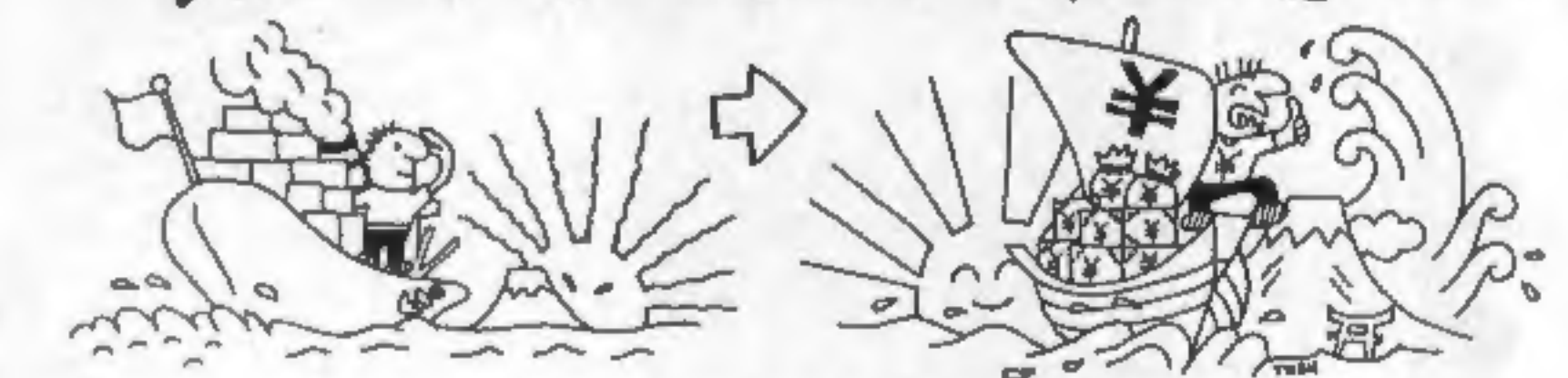
As SECOFI cooperated with AAG, it has become possible to bring charges of trademark infringement beginning from February. On February 8, Videolandia, Electronica Rajas, and Video de Mexico were raided, with the result that 23 counterfeit PC boards, 22 counterfeit products (dedicated) and a lot of illegal signs were seized.

On February 25, Electronica Nancy and Video Games Digital Masters were raided. The former was raided twice - on the charge of copyright violation last year and on the charge of trademark infringement this year. On February 28, Javier Loera, owner of Video Electronica Games (formerly Video Electronica), for whom a warrant was already out, was arrested by Mexican Federal Judicial Police. This is the first arrest in Mexico based upon trademark/copyright violations involving video games products.

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
18-2, Doyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
faxphone (81) 6-314-3821

© 1994 Amusement Press, Inc.

## GATEWAY TO THE JAPANESE MARKET



WE WILL HELP YOU TO SELL YOUR ORIGINAL PRODUCTS IN JAPAN THROUGH OUR NETWORK.

WE WILL DEVELOP AND SPECIALIZE YOUR PRODUCTS TO MEET THE LEGISLATIVE AND COMMERCIAL REQUIREMENTS OF THE JAPANESE MARKET.

P.C. BOARD. REDEMPTION MACHINE. ARCADE MACHINE.  
(Excluding gambling games and games that conflicts with Japanese regulations.)

JUST CONTACT US AND START BUSINESS IN JAPAN!!

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda,  
Osaka 563, Japan.

Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522



キャッチ・ザ・ハート

TAITO®



アンダー・ファイアー ■寸法/W740×D980×H1,910(mm) ■重量/130kg

UNDER FIRE™

楽しいデザインで  
アイキャッチ効果  
抜群!!

LUCKY CARNIVAL™

■寸法/W2,400×D2,900×H2,100 or 2,430(mm)  
■重量/690kg ■消費電力/740W

カードデイスベンサー搭載で、さらにパワーアップ!

集客効果絶大!!

うそ発見機ゲーム

えんま大王

©TOAPLAN CO., Ltd. 1993

デラックスタイプ

■デラックス ■寸法/W1,200×D800×H1,800(mm) ■消費電力/160W  
■スタンダード ■寸法/W720×D650×H1,930(mm) ■消費電力/150W スタンダードタイプ

※タイトルは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。  
\*筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。  
©TAITO CORP. 1994.

2P対戦  
途中参加可能

新感覚スポーツゲーム

シングルマッチホッケー誕生!

スラップ★ショット

SLAP SHOT

THE FIRST FUNKY FIGHTER

ザ・ファースト・ファンキー・ファイター

襲いかかるサメや、  
ワニをたたいて倒せ!!ニュー感覚の  
格闘ゲーム誕生!!©TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED  
BY NAKANISHI WREATH CO., LTD. EAST TECHNOLOGY CO., LTD.■寸法/1P筐体: W670×D1,021×H1,720(mm)  
2P筐体: W1,310×D1,021×H1,720(mm)  
※1P筐体もありです。死の罠を、バグりぬけ、  
王女を救出せよ!!

LIGHT BRINGER

クォータービューによる  
迫力ある画面構成

ライトブリンガー™



ワールド男子・女子  
& ハイパーの3モード  
から選択!

開発元  
★夢・ファンタスティックプレイ★  
VIDEO SYSTEM  
©VIDEO SYSTEM 1994

スーパバレー94

株式会社 タイトー

本社: 千102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL: (03)322-4808